

CYBERCULTURE OF EVERYDAY LIFE IN THE SECOND DECADE OF THE 21ST CENTURY

CYBERKULTURA ŻYCIA CODZIENNEGO W DRUGIEJ DEKADZIE XXI WIEKU

ABSTRACT

The author is trying to define the cyberculture of communications using modern technologies in the second decade of 21st century in a broad sense. The study presents *savoir-vivre* in the cyberspace and at the same time the ways how not to become a victim.

Another topic is a substance of the safe cyberspace which is a current phenomenon in society. Based on the author's years of experience the rules of the safe Internet have been defined.

This study presents the terms of the contemporary cyberculture in greater depth.

STRESZCZENIE

Autor przybliży i jednocześnie podejmuje próbę zdefiniowania pojęcia szeroko rozumianej cyberkultury komunikowania z wykorzystaniem nowoczesnej technologii w drugiej dekadzie XXI w. Przywołuje zasady kulturalnego zachowania w cyberprzestrzeni poprzez wskazanie sposobów, jak uniknąć stania się ofiarą w sieci internetowej.

Drugim tematem jest istota bezpiecznej cyberprzestrzeni, zjawiska dotyczącego całego społeczeństwa. Cytowane zasady bezpiecznego Internetu zostały zdefiniowane na podstawie wieloletnich doświadczeń.

Obszar wiedzy opracowania pogłębia słownik pojęć współczesnej cyberkultury.

KEYWORDS: *cyberculture, cyberspace, security in cyberspace, society*

SŁOWA KLUCZOWE: *cyberkultura, cyberprzestrzeń, bezpieczeństwo w cyberprzestrzeni, społeczeństwo*

WPROWADZENIE

Potrzeba rozwoju myśli technicznej i technologii również w obszarze komunikacji stanowiła w historii ludzkości istotę jej ewolucji. Dla rozwoju cywilizacji istotne znaczenie miały dwie niebanalne (oprócz osiągnięć technicznych) umiejętności:

- umiejętność komunikowania się (wymiany informacji) oraz
- związana z nią umiejętność gromadzenia i wymiany informacji.

Właśnie te dwa czynniki miały decydujący wpływ na skok cywilizacyjny XX w., a za ich przyczyną miniaturyzacja (i co za tym idzie – rozwój nanotechnologii) oraz postęp w medycynie (biotronika). Paradoksalnie to człowiek stworzył maszynę, która może okazać się nową formą inteligencji – sztucznej inteligencji.

W poszukiwaniu kontaktów oraz wiedzy (wymiany informacji) ludzie doskonalili sposoby i metody porozumienia się (np. antyczna wieża Babel), kreślili piktogramy w jaskiniach, upublicznili druk i utworzyli globalną sieć informacji.

W tym kontekście ludzkość przeszła długą drogę – od tam-tamów do Internetu.

W obszarze technologii komunikacyjnych rewolucyjne znaczenie miało powszechne wprowadzenie do użytku publicznego współczesnego telefonu komórkowego (smartfonu) w systemie 5G, który jest w zasadzie multinarzędziem, które może służyć:

- do robienia zdjęć i filmowania,
- jako magnetofon (dyktafon),
- jako baza danych,
- jako środek do łączenia się z Internetem i tym samym umieszczania na Facebooku lub YouTube rozmaitych informacji w różnej formie, często nieautoryzowanych¹ przez tych, których dotyczą.

Widać wyraźnie, że obszar komunikacji społecznej uległ znacznemu poszerzeniu oraz sama komunikacja przyspieszeniu, a podłączenie sieci telefonii komórkowej do Internetu znacznie uprościło wymianę – na różnych poziomach – informacji.

Chodzi tu o wymianę informacji:

- międzyludzkiej (na poziomie personalnym i indywidualnym);
- przemysłowej (informatycznej) pomiędzy podmiotami biznesowymi.

Praktyczne korzystanie z udogodnień komunikacyjnych systemów elektronicznych stwarza również wiele problemów w sferach okołotechnologicznych. Są to kwestie:

- kulturalne (kiedy i co mówić),
- etyczne normy – komu przeszkadzają.

Jednym z kulturowych, a właściwie kulturowo-językowych aspektów cyberkultury życia codziennego jest zapewne międzynarodowa kariera znaku graficznego², należącego do grupy tzw. ligatur, jakim jest „@” – zwany popularnie w języku polskim „małpa”. W innych językach ten znak ma różne nazwy, np. w niemieckim – *der Affenschwanz* (małpi ogon) lub *Affenohr* (małpie ucho), w holenderskim – *apenstaartje* (małpi ogonek), we francuskim – *escargot*, we włoskim – *la chiocciola*, w hebrajskim – *shablul*, co oznacza – ślimak. W językach skandynawskich: np. w szwedzkim – *kattfot* (kocia stopa) lub *kattsvans* (koci ogon), w fińskim – *kssanhäntä* (ogon kota), w norweskim – *grisehale* (świński ogon). Ciekawe są nazwy w innych językach: rosyjskim – *sobaka* (pies), greckim *papaki* (kaczątka), tureckim – *giil* (róża), japońskim – *naruto* (wir, spirala).

CYBERKULTURA – POJĘCIE I ZJAWISKO

Używane coraz częściej pojęcie „cyberkultura” możemy rozumieć jako nowe oblicze kultury popularnej, wykorzystującej multimedia, głównie komputerowe sieci połączeń i powiązań, do prezentacji dorobku ludzkości z różnych obszarów życia. W tym kontekście cyberkultura wiąże się z nowym układem komunikacji międzyludzkiej przenikającej z przestrzeni realnej do wirtualnej i odwrotnie.

W tak zakreślonym obszarze tematycznym pojęcia pojawia się żywotny problem bezpieczeństwa personalnego w świecie kontaktów w wirtualnej przestrzeni. Co za tym idzie – można zaryzykować stwierdzenie, że dynamiczny rozwój technologii informacyjno-komunikacyjnej przyczynił się do istotnych zmian praktycznie we wszystkich obszarach i dziedzinach naszego życia.

Nasze współczesne otoczenie, środowisko naturalne wypełniają dziesiątki, setki urządzeń, których podstawą i gwarancją prawidłowego działania jest zwykły mały procesor (czip). Umożliwia on korzystanie z telewizji, łączności komórkowej i satelitarnej, Internetu, laptopów i smartfonów – multimedialnych kombajnów, dzięki którym możemy przysyłać wiadomości oraz je przetwarzać, obrabiać, przechowywać. Korzystamy z paszportów, dowodów osobistych, kart bankomatowych, gdzie na czipach przechowywane są nasze dane telemetryczne – łatwo dostępne dla włamywaczy lub zwykłych fałszerzy.

Postęp technologiczny i rozwój elektronicznych systemów komunikowania oraz powszechne ich użytkowanie w praktycznym wymiarze musiało doprowadzić (i doprowadziło) do wydzielenia cyberprzestrzeni. Pojęcie „cyberprzestrzeń” wywodzi się do dwóch słów:

- *cyber*³ (gr. *kybernets* – sternik, zarządca, kontrolować), które wiąże się z elektronicznymi technologiami, jest używane w znaczeniu informacyjnym (interaktywnym) i oznacza wszystko, co dotyczy komputerów,
- *space* (ang.) – przestrzeń.

Współczesna cyberprzestrzeń⁴ to przestrzeń otwartego komunikowania się za pośrednictwem połączonych systemów komputerowych i powiązań informatycznych oraz informacyjnych pracujących w zglobalizowanym systemie geostrategicznych stosunków polityczno-gospodarczo-społecznych. Ta współzależność stworzyła wiele nowych wyzwań i zagrożeń dla współczesnego bezpieczeństwa zarówno pojedynczego człowieka, jak i bezpieczeństwa narodowego czy też międzynarodowego.

Jednym z tych wyzwań jest poczucie anonimowości w sieci internetowej. Tymczasem jest prawdą, że każdy wpis (w tym fake news) i każde zdjęcie wrzucone do sieci najprawdopodobniej zostanie w niej na zawsze.

Cyberkultura życia codziennego w sieci wirtualnej wymaga dostosowania się do określonych, ustalonych zasad współkorzystania z systemów komunikacji przez wszystkich użytkowników nowoczesnych systemów komunikacji. Wymaga więc od wszystkich użytkowników odpowiedniego zachowania się – a więc swoistej kultury życia i postępowania w sieci. Nie można dopuścić do niegodnego traktowania drugiej osoby czy grup społecznych (rozposzczelniania kłamstw i oszczerstw, publikowania fake newsów). Niedopuszczalne są cyberprzestępstwa, cyberprzemoc, phishing.

W tak rozwijających się obszarach technologiczno-społecznych narodziło się pojęcie „cyberświat” – to świat, który nie ma granic ani końca, jest przestrzenią bez miejsca, w której różne sfery i płaszczyzny nakładają się na siebie, przenikają i przecinają (Marcinkowski, 2011, s. 52–53). Nasuwa się proste pytanie: jak nie paść ofiarą przestępstwa? Pojawiają się również odpowiedzi (Kucharska, 2019, s. 19):

- nie pobieraj oprogramowania z niepewnych serwerów;
- regularnie uaktualniaj system i oprogramowanie, które używasz;
- zainstaluj program antywirusowy, który ostrzeże cię przed niebezpieczeństwem;
- nie otwieraj podejrzaną pocztą elektroniczną;
- nie przesyłaj mailem żadnych danych osobistych i nie wypełniaj danych osobistymi formularzami zawartych w wiadomości e-mail;
- pamiętaj – banki i instytucje finansowe stosują protokół HTTPS, tam gdzie konieczne jest zalogowanie do systemu. Adres strony WWW rozpoczyna się wtedy od wyrażenia https://, a nie http:// (jeśli strona z logowaniem nie zawiera w adresie nazwy protokołu HTTPS, powinno się zgłosić to osobom z banku i nie podawać na niej żadnych danych);
- w przypadku każdego podejrzenia co do sfingowanych witryn jak najszybciej poinformuj o tym policjantów lub pracowników danego banku odpowiedzialnych za jego funkcjonowanie w sieci;
- pilnuj swoich haseł, dbaj o ich złożoność, używaj potwierdzenia wpisanego hasła, nie zapisuj haseł w komputerze;
- instalując router, pamiętaj o jego odpowiedniej konfiguracji (przy zakupie takiego urządzenia zwracaj uwagę na możliwości szyfrowania: WPA czy WPA2);

- kupując produkty w sieci, bądź uważny: zbyt niska cena może sugerować, że towar jest podrobiony, sprawdź, od kiedy konto sprzedawcy widnieje w serwisie i ilu użytkowników korzystało z usług, za każdym razem czytaj regulamin sklepu i opis aukcji serwisu, nie kasuj korespondencji ze sprzedającym (w przypadku oszustwa to dowód potwierdzający zakup), sprawdzaj otrzymaną przesyłkę;
- zapewnij sobie bezpieczeństwo na portalach społecznościowych, nie spotykaj się z osobami poznanymi w Internecie, szyfruj informacje o sobie (zamiast nazwiska i imienia posługuj się pseudonimem);
- zgłoś każdą niepokojącą treść, do której mogą mieć dostęp dzieci.

Cyberkultura w sieci wymaga więc od wszystkich użytkowników odpowiedniego zachowania się – a więc swoistej kultury życia i bycia. Nie można dopuścić do niegodnego traktowania drugiej osoby czy grup społecznych poprzez np. rozpowszechnianie kłamstw (fake newsów) i oszczerstw. Niedopuszczalne są cyberprzestępstwa, cyberprzemoc, phishing.

Z szeroko rozumianym pojęciem cyberkultury w Internecie (i ogólnie w cyberprzestrzeni) łączy się wolność słowa. Przysługująca wszystkim osobom wolność słowa w Internecie jest niebezpieczna, jeżeli jest wykorzystywana do oczerniania czy dezinformacji. Poza tym jakże często jest ona połączona z „mową nienawiści” i fake newsami. Najważniejsze są zatem kwestie zachowania równowagi między wolnością słowa w sieci a bezpieczeństwem jej użytkowników.

W tej sytuacji celowe wydaje się rozszerzenie np. polityki tzw. prawdziwej tożsamości użytkowników, którą propaguje Facebook, aby w ten sposób balansować dwa zjawiska internetowe: wolność słowa w dyskusji i mowę nienawiści.

ISTOTA BEZPIECZNEJ CYBERPRZESTRZENI

Okazuje się, że to co, jest lub może być ułatwieniem w życiu i postępowaniem technicznym, może stać się także modą oraz koszmarem. Zagrożone staje się nie tylko bezpieczeństwo prywatne człowieka, ale również bezpieczeństwo narodowe (Andrzejewska, Bednarek, 2007). Bezpieczeństwo jest definiowane na wiele sposobów i w zależności od przyjętego kryterium oraz dziedziny,

jakiej dotyczy, można wydzielić jego wiele kategorii. Najogólniej rzecz ujmując, bezpieczeństwo stanowi pewien stopień (jaki? – przyp. Cz.M.) braku zagrożenia.

Pojęcie „bezpieczeństwo” wywodzi się z języka łacińskiego (*sine cura = securitas*) i oznacza stan „bez pieczy”. Główne oraz najpopularniejsze treści pojęcia „bezpieczeństwo” oznaczają brak zmartwień wynikających z zagrożeń i dotyczą podmiotowo zarówno jednostek, jak i całych społeczeństw. W obszarze tematyki dzisiejszej konferencji, a szczególnie tematu mojego wystąpienia, interesuje nas bezpieczeństwo w cyberprzestrzeni, które chciałbym zdefiniować jako niezakłócony sposób gromadzenia, przesyłania i wykorzystywania informacji obrabianej w technologii cyfrowej.

Pojęcie bezpieczeństwa ma kilka obszarów funkcjonalnych i wiele definicji. Generalnie odnosi się do obszaru rozpatrywanego w aspekcie bezpieczeństwa narodowego, ale również międzynarodowego. Jest różnie definiowane i rozumiane, np. jako bezpieczeństwo polityczne, ekonomiczne, militarne, społeczne, ale również jako bezpieczeństwo funkcjonowania człowieka (w tym publiczne, społeczne, personalne). Prawo do bezpieczeństwa jako fundamentalne, naturalne i niezbywalne prawo człowieka zostało po raz pierwszy w historii zapisane we francuskiej *Deklaracji praw człowieka i obywatela* z 26 sierpnia 1789 r.

Cyberprzestrzeń oznacza wirtualną rzeczywistość, zatem nierzeczywisty świat stworzony za pomocą komputera i dodatkowych akcesoriów multimedialnych. Zauważalne jest przenikanie kolejnych aspektów ludzkiej działalności do cyberprzestrzeni. Ogólnoświatowy, globalny zasięg oraz możliwość natychmiastowego dostępu z niemal dowolnego miejsca na Ziemi w połączeniu z niewielkimi kosztami użytkowania sprawiły, że coraz więcej podmiotów (rządów, instytucji i firm), a także indywidualnych osób decyduje się przenosić różne elementy swojej codziennej aktywności do cyberprzestrzeni.

Cyberprzestrzeń stała się nowym środowiskiem bezpieczeństwa, co pociąga za sobą konieczność dokonania licznych zmian zarówno w pragmatyce, jak i w prawno-organizacyjnym wymiarze funkcjonowania systemów bezpieczeństwa na świecie. W tym kontekście szczególnie istotne jest zrozumienie dynamiki zmian tego środowiska, które uzależnia od siebie i które

można przyrównać do narkotyku, a człowiek staje się niewolnikiem cyberprzestrzeni. Człowiek, przebywając w sferze cyberprzestrzeni, jednocześnie ją kontroluje i używa do swoich celów, ale uzależnia się (Cieśliński, 2013).

Zasady bezpiecznego Internetu:

- **zabezpiecz swój sprzęt – komputer, telefon, tablet** (zainstaluj program antywirusowy, pamiętaj o aktualizacjach, nie klikaj w nieznane linki, nie pobieraj podejrzanych załączników);
- **dbaj o swoją prywatność** (skonfiguruj ustawienia prywatności, nikomu nie udostępniaj swoich haseł);
- **szanuj siebie** (dbaj o swój pozytywny wizerunek w sieci);
- **szanuj innych** (nie wyzywaj, nie obrażaj, nie hejtuj);
- **szanuj swój czas** (zachowaj umiar w spędzaniu czasu w sieci);
- **bądź krytyczny** (nie wszystkie informacje dostępne w Internecie są prawdziwe);
- **pomyśl, zanim wrzucisz** (to, co wrzucisz do sieci, zostaje tam na zawsze);
- **korzystaj z możliwości**, jakie daje Internet (zastanów się, jak możesz twórczo wykorzystać jego potencjał);
- **przestrzegaj prawa** (pamiętaj, że regulacje prawne obowiązują również w Internecie; w przypadku natrafienia na nielegalne treści w sieci zgłoś je na stronie dyzurnet.pl);
- **pamiętaj, że z każdej sytuacji jest wyjście** (w sytuacji zagrożenia online poproś o pomoc zaufaną osobę dorosłą; możesz też zadzwonić pod bezpłatny numer 116 111).

Źródło: „Stołeczny Magazyn Policyjny”, nr 2/2019, s. 20.

Obecnie granice między rzeczywistością a cyberprzestrzenią powoli się zacierają. Wielu użytkowników Internetu nie wyobraża sobie życia bez szybkiego dostępu do najświeższych informacji i poczty elektronicznej, bankowości internetowej, zakupów online, elektronicznej rezerwacji biletów czy kontaktu z rodziną i znajomymi przez portale społecznościowe oraz internetowe komunikatory. Dostępny za pomocą komputerów, telefonów komórkowych, tabletek, a nawet samochodów czy lodówek Internet stał się jednym z podstawowych mediów obok elektryczności, gazu i bieżącej wody (Grzelak, Lidel, 2011, s. 128).

Obecnie coraz częściej urządzenie multimedialne jest traktowane przez człowieka jak inteligentne stworzenie. Człowiek staje się swoistym więźniem swojego umysłu, psychiki, ciała i urządzenia technicznego, jakim jest komputer mogący kreować poprzez multimedia i wirtualną rzeczywistość świat realny. W takich też światach żyje człowiek współczesny. W jeszcze większym stopniu dotyczy to dzieci, dla których granice owych światów się zacierają i niestety proces ten będzie następował z coraz większą intensywnością.

Dla wielu kręgów społeczności (pedagodzy, wychowawcy, rodzice, psycholodzy, terapeuci) wyzwania i zagrożenia wynikające z szerokiego dostępu do Internetu stanowią obszar wielkiego niepokoju. Świadczyć mogą o tym dwa poniżej przytoczone przykłady:

- 15 listopada 2018 r. w **Wyższej Szkole Humanitas** (Sosnowiec) odbyła się konferencja naukowa nt. „(Nie)bezpieczeństwo w cyberprzestrzeni”⁵. Celem spotkania było zapoznanie szerokiego kręgu uczestników z nowymi zjawiskami patologicznymi występującymi w świecie wirtualnym, będącymi powszechnymi zagrożeniami dla środowisk oświatowo-wychowawczych. Głównymi tematami wystąpień były:
 - cybertechnologia w służbach mundurowych,
 - sztuczna inteligencja,
 - wspólnoty wirtualne młodzieży,
 - uzależnienie od gier wideo.
- w **Wyższej Szkole Gospodarki Euroregionalnej** (Józefów, pow. Otwock) 18 lutego 2019 r. została przeprowadzona wewnętrzna konferencja naukowa pt. „Cyberkultura – aspekty społeczno-ekonomiczne gospodarki”. Niniejsze opracowanie jest jednym z wielu przygotowanych na tę okoliczność wystąpień.

Przykładem zagrożenia i uzależnienia od komputera i sieci internetowej mogą być różne gry. Jedną z najgroźniejszych jest zapewne gra o nazwie **Momo Challenge**, która pojawiła się w sieciach społecznościowych w Polsce w 2018 r. głównie za pośrednictwem aplikacji WhatsApp, Facebooka, i YouTube’a, i która stanowi poważne zagrożenie dla zdrowia i życia przede

wszystkim młodych ludzi. W tych komunikatorach pojawia się postać kryjąca się za awatarem lalki, starającej się pozyskać zaufanie użytkowników komputerów.

Po dodaniu do grona znajomych lub kontaktów rozpoczyna się gra, polegająca na przekazywaniu wyzwania. Grający (ofiara) otrzymuje brutalne zdjęcia, filmy oraz zadania namawiające do zachowań autodestrukcyjnych.

Policja, uwzględniając zagrożenia dla życia i zdrowia, wynikające z warunków gry, do swojej działalności profilaktycznej wśród młodzieży włącza informacje o kolejnych cyberzagrożeniach.

Najistotniejszymi cechami przebywania (bytu, egzystencji) w cyberprzestrzeni, które świadczą o złożonych psychozależnościach współczesnego człowieka, są dwa podstawowe czynniki:

- interakcyjność wysyłanych i odbieranych informacji (sygnałów);
- „teleobecność”, czyli abstrakcyjne złudzenie (wirtualność), polegające na wrażeniu, że jest się właściwie tam, gdzie nas nie ma.

Podjęmowane są różne próby przeciwdziałania zagrożeniom występującym w Internecie oraz których jest on źródłem. Jedną z takich inicjatyw (Kucharska, 2019, s. 14–15) jest np. Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI), zrodzony w zamyśle Komisji Europejskiej przed piętnastu laty. Obchody Dnia Bezpiecznego Internetu w 2019 r. zostały zorganizowane 5 lutego w Teatrze Palladium (Warszawa) pod hasłem „Działajmy razem”. Ciekawostką jest fakt, że ich partnerem byli m.in.: Facebook Polska, Google Polska, National Westminster Bank Oddział w Polsce, Multimedia w Szkole.

Rozwój globalnej sieci internetowej to bez wątpienia jedno z największych osiągnięć cywilizacyjnych drugiej połowy XX w. I zagrożenie na nie spotykana do tej pory skalę.

WYBRANE POJĘCIA Z OBSZARU WSPÓŁCZESNEJ CYBERKULTURY CYBERKOMUNIKOWANIA

Android – system operacyjny dla urządzeń przenośnych (smartfonów, ale nie tylko), oparty na wolnym oprogramowaniu Linux. W dużym uproszczeniu można powiedzieć, że Android jest telefonicznym odpowiednikiem oprogramowania Windows.

Blog (ang. *web log*, dziennik sieciowy) – rodzaj internetowego pamiętnika bądź dziennika prowadzonego najczęściej przez jedną osobę. Podobnie jak dziennik pisany tradycyjnie blog odzwierciedla poglądy autora bądź zajmuje się konkretną dziedziną jego działalności (moda, kuchnia, polityka). Wpisy w blogach ułożone są w kolejności chronologicznej, blog może umożliwiać komentowanie bądź dyskusję na temat poruszony przez autora dziennika.

COOL-FUN-FAIR – w szerszym kontekście zachowanie prywatności i ochrony danych osobowych nie tylko swojej osoby.

Forum dyskusyjne – strona internetowa, na której internauci mogą swobodnie wypowiadać się i wymieniać poglądy. Fora są często dodatkami do portali internetowych, serwisów, stron specjalistycznych. Są otwarte (powszechne) bądź przeznaczone dla zamkniętych grup. Zwykle obowiązuje tu rejestracja (jednorazowe podawanie danych personalnych), a później logowanie (identyfikowanie się) oraz specyficzna etykieta sieciowa (netykieta). Użytkownicy posługują się nickami – pseudonimami.

Phishing – sposób wyłudzenia informacji, polegający na podszywaniu się pod znane firmy lub osoby, by nakłonić je do ujawnienia danych osobowych.

Portal internetowy (drzwi do Internetu) – rozbudowana strona internetowa, serwis informacyjny dostarczający czytelnikom informacji z wielu dziedzin, wzbogacony o uniwersalne dodatki typu: prognoza pogody, forum dyskusyjne, konto poczty elektronicznej.

Roaming (ang. *roam* – wędrować) – usługa (mechanizm) umożliwiająca połączenia w bezpiecznych sieciach telekomunikacyjnych (np. komórkowych, wi-fi) dzięki korzystaniu z obcych sieci, w momencie gdy abonent znajduje się poza zasięgiem swojego operatora. Roaming może być międzynarodowy lub regionalny (krajowy).

Router (ang. *route* – ścieżka) – wyspecjalizowana odmiana komputera zajmującego się łączeniem urządzeń w sieć. Powszechnie kojarzony z urządzeniem umożliwiającym rozdzielenie sygnału internetowego na kilka komputerów, obecnie często bezprzewodowo (router wi-fi); może posiadać funkcje umożliwiające kontrolowanie dostępu i przepływu danych oraz bezpieczeństwa sieci.

Serwer (ang. *serve* – służyć) – komputer będący najczęściej źródłem danych dla innych komputerów spiętych w sieć. Choć serwerem może być dowolny komputer, najczęściej pod tym pojęciem rozumie się pracujące ciągle komputery o dużych możliwościach przetwarzania i udostępniające dane w sieci internetowej.

Smartfon – telefon komórkowy będący jednocześnie minikomputerem (ang. *smart* – mądry). Współczesne telefony oprócz możliwości korzystania z aplikacji takich jak: kalendarz, kalkulator, zegarek (budzik i stoper) dzięki możliwości łączenia się z Internetem mogą obsługiwać przeglądarkę stron www, pocztę elektroniczną, serwis pogodowy, płatności, mapy (GPS). Standardem w ostatnich latach stały się smartfony bez klawiatury z dotykowymi ekranami.

Serwisy internetowe

Twitter – serwis społecznościowy charakteryzujący się krótkimi wpisami (do 14 znaków) zwanymi „tweedami” (ang. *tweet* – ćwierkać). Wpisy mogą być wysłane SMS-em, przez stronę www lub ze smartfona. Twitter jest jedną z popularniejszych form szybkiego przekazywania informacji, modną wśród polityków czy gwiazd mass mediów.

YouTube – serwis internetowy, gdzie można bezpłatnie zamieścić i odtworzyć filmy, będący ważnym kanałem przekazu medialnego. Teledyski zamieszczają tu zespoły muzyczne, prowadzone są video blogi, można znaleźć zapowiedzi filmów, a nawet całe filmy fabularne.

Pinterest – serwis służący do gromadzenia i grupowania informacji; składa się ze zbioru tablic, do których można „przypinać” interesujące użytkownika zdjęcia czy filmy (ang. *pin* – przypinać i *interest* – zainteresowanie) – własne lub znalezione w Internecie.

Instagram – serwis społecznościowy, w którym użytkownicy prezentują zdjęcia zrobione przez siebie smartfonem.

Flickr – serwis internetowy przeznaczony do zamieszczania zdjęć, rodzaj galerii. W przeciwieństwie do Instagrama zdjęcia tu prezentowane są przede wszystkim wysokiej jakości.

Wi-fi (ang. *wireless fidelity*) oznacza „bezprzewodowa wierność” – określenie ukute na podobieństwo hi-fi (ang. *high fidelity* – urządzenie do odtwarzania

dźwięków wysokiej jakości). Oznacza zestaw urządzeń i oprogramowania używany do tworzenia bezprzewodowych sieci komputerowych.

Potocznie terminem tym określa się zdolność jakiegoś urządzenia do odbierania sygnału internetowego bez pośrednictwa kabla lub samo nadawanie sygnału radiowego, który mogą odbierać urządzenia, najczęściej przenośne.

Wymieniona wyżej lista serwisów internetowych nie jest kompletna – bezustannie powstają nowe pomysły, zaś stare stają się niszowe.

PODSUMOWANIE

Cyberświat (cyberprzestrzeń) daje ludziom liczne nowe możliwości oraz stawia przed nimi wyzwania ewolucyjne i etyczne, ale jest też źródłem wielu poważnych zagrożeń. Człowiek, aby stać się człowiekiem komputerowym (*Homo Computerus*) w pozytywnym tego słowa znaczeniu, musi poruszać się w cyberprzestrzeni w sposób umiejętny. Powinien także wiedzieć, gdzie znajduje się granica pomiędzy cyberświatem a światem realnym. Należy zrozumieć i pamiętać, że nowoczesna technologia powinna pomagać, a nie zastępować myślenie.

Dzisiejszy świat, w którym człowiek na co dzień nie może obyć się bez cybernetyki i technologii informatycznej, jest w istocie równie groźny jak najdzikszy step. Świat nie jest czarno-biały, nie działa w systemie 0-1 (zero-jedynkowy), a *Homo Computerus* coraz częściej staje się „nolifem” w wyniku przedawkowania kontaktów z cyberprzestrzenią. Staje się osobą, która zatraciła się w wirtualnym świecie tak bardzo, że zerwała wszelkie więzi z normalnym, realnym życiem.

Literatura

- Adamczyk, M. (2011). *Ewolucja strategii i metod działania islamskich ugrupowań terrorystycznych i ich wpływ na bezpieczeństwo Polski*, „Bezpieczeństwo Polski” nr 19.
- Andrzejewska, A., Bednarek, J. (2009). *Cyberświat: możliwości i zagrożenia*, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie „Żak”. ISBN 9788389501370.
- Cieśliński, P. (2013). *Matrix nas uwięzi czy ocali?*, „Gazeta Wyborcza” nr 13. ISSN 0860-908X.
- Grzelak, M., Lidel, K. (2012). *Bezpieczeństwo w cyberprzestrzeni. Zagrożenia dla Polski – zarys problemu*, „Bezpieczeństwo Narodowe” nr 2, s. 125–139. ISSN 1896-4923.

Księżak-Nowak, A., Gromadzka, K.A. (2019). *Dzień Bezpiecznego Internetu*, „Policja 997”, nr 168/03, s. 14–15.

Marcinkowski, Cz. (2011). *Cyberprzestrzeń – nowy wymiar w zwalczaniu terroryzmu w operacjach wojskowych*. W: T. Bąk (red.), *Zwalczanie terroryzmu w ramach operacji wojskowych*, Kraków–Rzeszów–Zamość: Konsorcjum Akademickie, s. 52–53. ISBN 9788362259229.

Sitek, B. W. (2018). *Dynamika źródeł powstawania prawa od prawa rzymskiego do cyberprzestrzeni*, *Journal of Modern Science*, 39(4), s. 185–199. <https://doi.org/10.13166/jms/103109>

Sitek, M., Such-Pyrgiel, M. (2018). *Wpływ cyberkultury na prawa człowieka*, *Journal of Modern Science*, 39(4), s. 201–215. <https://doi.org/10.13166/jms/101510>

Endnotes

- ¹ Autoryzowanie – to w szerokim pojęciu otrzymywanie zgody osoby, która znajduje się na zdjęciu (fotografii) lub wypowiadającej się na udostępnianie (umieszczenie) tych treści w cyberprzestrzeni.
- ² Ligatur „@” używany jest głównie w adresach poczty elektronicznej, a wywodzi się od łacińskiego skrótu „ad” (do), którego używano do adresowania przesyłek.
- ³ „Cyber” – to przedrostek wykorzystywany do tworzenia pojęć naukowych i społecznie użytecznych związanych z rozwojem cybernetyki, czyli nauki o sterowaniu oraz przekazywaniu i przekształcaniu informacji w systemach techniczno-biologiczno-społecznych.
- ⁴ William Gibson, autor *Neuromancera*, wprowadził do literatury pojęcie „cyberprzestrzeń”, a identyfikował ją z rzeczywistością wirtualną. Należy jednak pamiętać, że rzeczywistość wirtualna jest umiejscowiona w wyższym kręgu jako sztuczny obraz rzeczywistości wykreowany przez komputery przy pomocy programów graficznych.
- ⁵ *(Nie)bezpieczeństwo w cyberprzestrzeni*. (2018), „Policja 997” nr 12, s. 34.